

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Telaah Pustaka

1. Konsep Interaksi Sosial

a. Pengertian Interaksi Sosial

Interaksi sosial adalah hubungan antara seseorang dengan lingkungannya, terkhusus lingkungan psikis. Seseorang menyesuaikan dirinya dengan lingkungannya secara *autoplastis* yaitu sesuai dengan keadaan lingkungan dan *aloplastis* yaitu sesuai dengan keadaan atau keinginan diri. Seseorang dan yang lain harus saling melakukan timbal balik dengan tidak menghiraukan bentuk dari perbuatannya (Sunaryo, 2013).

Manusia mempunyai kebutuhan untuk bermasyarakat dengan adanya tindakan melalui hubungan timbal balik yang biasa disebut dengan interaksi sosial. Interaksi sosial merupakan hubungan antar individu dengan individu dan juga individu dengan kelompok yang bisa saling mempengaruhi, mengubah, dan memperbaiki perilaku (Sunaryo, 2014).

Interaksi merupakan saling berhubungan dan saling bereaksi antara satu individu dengan orang lain. Sedangkan sosial merupakan suatu yang berkaitan dengan masyarakat.

Sehingga pengertian interaksi sosial adalah suatu hubungan antara manusia dengan manusia yang lain dengan melakukan komunikasi dan tindakan sosial yang baik (Witarsa *et al*, 2018).

b. Faktor yang mempengaruhi Interaksi Sosial

Faktor yang mempengaruhi interaksi sosial (Soekanto, 2009) anak usia sekolah adalah sebagai berikut :

1) Faktor Imitasi

Kehidupan manusia sebagai makhluk sosial dipengaruhi oleh faktor imitasi (Trade dalam Ahmadi, 2007). Imitasi bisa mendorong suatu hal yang positif contohnya anak yang mempunyai keinginan meniru prestasi yang dimiliki temannya. Imitasi juga bisa mendorong suatu hal yang negatif jika mencontoh teman yang melakukan perbuatan yang menyimpang (Noorkasiani, 2009).

Imitasi dapat berupa meniru orang lain, seperti sikap, tingkah laku dan penampilan fisik. Proses meniru biasanya tidak beralasan contohnya mengikuti *trend* masa kini yaitu menggunakan *gadget*. Penggunaan *gadget* kini dapat berdampak menurunnya interaksi sosial karena anak bisa mencontoh apa yang dilihat pada *gadget* yang mereka gunakan dengan menonton video

dan memainkan *game*.

2) Faktor Sugesti

Faktor sugesti yaitu pengaruh psikis dari diri sendiri (auto sugesti) atau orang lain (hetero sugesti) yang diterima tanpa adanya kritik. Sugesti dan imitasi tidak jauh berbeda dan memiliki pengetahuan yang hampir sama. Imitasi memiliki kecenderungan mengikuti salah satu orang, berbeda dengan sugesti yang seseorang memberi suatu pandangan ke dirinya dan orang tersebut menerima terhadap pandangan tersebut (Miraningsih, 2013). Sugesti bisa terjadi pada orang yang mengalami hambatan berpikir secara rasional, biasanya dilakukan oleh orang yang berwibawa, sifat yang otoriter, dan kelompok mayoritas atau minoritas (Noorkasiani, 2009). Anak usia sekolah dasar mengikuti *trend* memakai *gadget* karena tersugesti dari diri sendiri atau orang lain yang menggunakannya.

3) Faktor identifikasi

Faktor identifikasi memiliki kecenderungan dalam diri seseorang untuk menjadi sama dengan orang lain (Latipun, 2010). Perkembangan konsep dan kepribadian sosial dapat dipengaruhi oleh pengalaman di sekitar atau di lingkungan anak (Lestari, 2012). Anak berinteraksi

dengan teman sebayanya pada lingkungan sosial. Anak akan menerima dan mendapat pengakuan dari lingkungan sosial sehingga terciptanya rasa aman. Jenis teman sebaya yaitu anak populer, anak biasa, anak yang terabaikan, anak yang ditolak dan anak yang kontroversial. Anak mulai berinteraksi dengan teman sebaya agar diterima di lingkungannya (Lovena, 2013). Proses identifikasi diawali dengan imitasi dan sugesti dan terjadilah pengaruh yang lebih mendalam dari proses imitasi dan sugesti (Noorkasiani, 2009). Alasan untuk mengikuti muncul dalam identifikasi. Imitasi yang mendalam terjadi karena sengaja atau tidak disengaja, contohnya anak yang menggunakan *gadget* karena mau dianggap sebagai anak yang populer.

4) Faktor simpati

Faktor simpati yaitu proses seseorang merasa tertarik kepada orang lain. Dorongan pada simpati yaitu kemauan seseorang untuk mengerti dan bekerjasama dengan orang lain yang mempunyai kedudukan lebih tinggi dan dihormati sebagai contoh tanpa harus menjadi orang tersebut (Noorkasiani, 2009). Sedangkan identifikasi dorongan utamanya merupakan mau mengikuti jejak yang dicontohnya. Simpati akan terjadi dan berkembang

jika terdapat kerjasama dua orang atau lebih yang saling mengerti satu sama lain (Miraningsih, 2013).

c. Syarat Terjadinya Interaksi Sosial

Suatu interaksi sosial tidak akan terjadi jika tidak memenuhi dua syarat, yaitu adanya kontak sosial dan adanya kontak komunikasi. Kontak sosial dibagi menjadi dua macam yaitu kontak primer dan sekunder.

- 1) Kontak primer terjadi saat melakukan hubungan secara langsung, contohnya tatap muka, saling senyum dan berjabat tangan.
- 2) Kontak sekunder terjadi saat melakukan hubungan secara tidak langsung, contohnya melalui perantara misalnya surat, telpon, dan media sosial.

Komponen yang harus dimiliki seseorang dalam kontak sosial meliputi percakapan, saling pengertian, dan kerjasama antara satu sama lain (komunikator dan komunikan) (Miraningsih, 2013).

d. Bentuk Interaksi Sosial

Bentuk interaksi sosial pada anak usia sekolah adalah sebagai berikut :

1) Interaksi Sosial Adaptif

a) Kerjasama (*cooperation*)

Kerjasama adalah suatu usaha bersama untuk

mencapai tujuan yang sama dengan bersama - sama. Kerjasama bisa menjadi agresif apabila kelompok merasa kecewa (Sunaryo, 2014). Anak usia sekolah mulai berkembang dan melakukan berbagai kegiatan bersama-sama dengan teman sebaya. Anak usia sekolah dapat bekerjasama dengan temannya saat guru memberikan tugas kelompok, anak bisa memberi pendapat saat berdiskusi dalam suatu kelompok agar terjalin kerjasama.

b) Simpati (*sympaty*)

Simpati adalah suatu sikap emosional dari seseorang untuk memberi perhatian kepada orang lain. Seiring bertambahnya usia, anak mulai menanamkan rasa simpati kepada orang lain. Strategi anak dalam berteman yaitu peduli kepada orang lain. Keterampilan sosial yaitu respon verbal dan non verbal yang dapat berpengaruh pada respon dari orang lain saat berinteraksi (Santrock, 2007). Anak bersimpati pada saat temannya merasa sedih, anak biasanya menghibur temannya.

c) Persaingan (*rivalry*)

Persaingan yaitu keinginan seseorang untuk lebih

dari orang lain. Sebuah kompetisi yang sesuai dengan perkembangan anak bisa meningkatkan kepercayaan diri dan keberanian bagi anak. Anak diharuskan memiliki semangat untuk mencapai suatu yang tinggi. Kompetisi untuk anak usia sekolah yaitu berupa penghargaan dari segala aspek. Menurut artikel dari Emak Pintar tahun 2016 Orang tua diharuskan mempunyai pandangan bahwa tiap anak merupakan juara dan istimewa berdasarkan kemampuannya masing-masing karena keistimewaan dan sebuah prestasi tidak hanya dapat diukur dengan kemampuan akademiknya saja. Anak usia sekolah harus saling bersaing tanpa haus menggunakan kekerasan dan kecurangan untuk mencapai sesuatu.

2) Interaksi Sosial Maladaptif

a) Pembangkangan (*negativisme*)

Pembangkangan adalah suatu perilaku melawan akibat penerapan disiplin orang tua atau lingkungan yang tidak sesuai keinginan. Orang tua diharuskan untuk memahami proses perkembangan anaknya, karena sikap tersebut merupakan bentuk dari proses perkembangan anak untuk menjadi mandiri. Anak

tidak mengikuti perintah, sulit diberi nasihat dan menentang orang tua. Sebagai orang tua harus sensitif terhadap karakter anak, fleksible dalam merespon anak, dan tidak menganggap anak negatif (Azzet, 2013).

b) Agresi (*agression*)

Agresi adalah perilaku yang menyerang secara fisik atau kata-kata dikarenakan rasa kecewa keinginannya tidak terpenuhi contohnya memukul, mencubit, menendang, menggigit, marah dan mencaci maki. Anak yang agresif biasanya cenderung untuk menyerang secara verbal atau non verbal (Santrock, 2007).

c) Berselisih (*quarreling*)

Berselisih adalah perilaku yang terjadi akibat anak merasa tersinggung atau terganggu dengan perilaku anak lain. Pertentangan merupakan proses sosial saat seseorang atau suatu kelompok berusaha untuk mencapai tujuannya dengan menggunakan ancaman atau kekerasan untuk menantang pihak lain (Sunaryo, 2014).

d) Menggoda (*teasing*)

Menggoda adalah perilaku menyerang kepada orang

lain dengan kata-kata ejekan atau cemoohan yang dapat menimbulkan kemarahan pihak yang diserang. Ejekan tersebut dapat menurunkan rasa percaya diri pada anak sehingga menimbulkan rasa minder, tertutup, dan susah bergaul (Achroni, 2012).

e) Tingkah Laku Berkuasa (*ascendant behavior*)

Tingkah laku berkuasa adalah perilaku menguasai seperti menyuruh, mengancam, dan memaksa orang lain untuk kepentingan dirinya. Anak akan mengalami masalah perkembangan sosial dan emosional (Achroni, 2012).

f) Mementingkan diri sendiri (*selfishness*)

Mementingkan diri sendiri adalah sikap egosentris dalam memenuhi keinginannya. Jika keinginannya tidak dikabulkan maka anak akan menangis, menjerit atau marah (Yusuf, 2004).

2. Konsep *Gadget*

a. Pengertian *Gadget*

Gadget merupakan istilah dalam bahasa Inggris yang berarti sebuah alat elektronik kecil dengan berbagai fungsi khusus. *Gadget* dianggap sebagai alat elektronik yang mempunyai fungsi khusus dan lengkap sebagai kemudahan bagi penggunaanya (Chusna, 2017).

Gadget adalah sebuah teknologi yang sangat populer saat ini, dari orang dewasa hingga anak-anak menggunakan *gadget*. Sehingga banyak produk-produk *gadget* yang menjadikan anak-anak sebagai target pasar dan anak-anak sudah menjadi konsumen aktif sebagai pengguna *gadget* (Fahtoni, 2017).

Gadget merupakan salah satu jenis teknologi yang canggih dan mudah untuk didapatkan. Biasanya *gadget* memiliki desain yang kecil (minimalis) dan simpel hingga mudah untuk dibawa kemana-mana. *Gadget* adalah alat elektronik kecil yang memiliki aneka macam fungsi khusus. *Gadget* memiliki fungsi dan sifat yang berbeda sehingga *gadget* disebut lebih lengkap dari alat elektronik yang lainnya (Novitasari *et al*, 2017).

Gadget adalah suatu media komunikasi modern dan memudahkan kegiatan manusia untuk saling berkomunikasi. Dengan adanya *gadget* kegiatan berkomunikasi mulai berkembang dan mulai maju. (Rahmandani *et al*, 2018).

b. Macam – macam *gadget*

Ada berbagai macam *gadget* yang anak-anak saat ini sering gunakan, yaitu :

1) *Smartphone*

Smartphone merupakan sebuah telepon seluler

yang mirip seperti komputer / PC yang mempunyai kamera, dapat mengakses *email*, dan organizer. Selain itu juga terdapat fitur aplikasi agar dapat meningkatkan memproses data dan konektivitas serta memiliki *keyboard* QWERTY mini, *touch screen*, dan fitur-fitur yang lain yang membedakan dengan ponsel lain yang biasa (Gayatri, 2011).

2) Laptop

Laptop merupakan sebuah elektronik seperti komputer yang bersifat pribadi dan dengan beberapa ukuran yang dapat dibawa kemana-mana. Alat elektronik ini dapat berfungsi seperti komputer pada umumnya (Irawan *et al*, 2013).

3) Tablet PC

Menurut Wikipedia, Tablet PC atau yang biasa disebut komputer merupakan alat yang digunakan untuk mengolah data sesuai prosedur yang sudah dirumuskan.

4) Video Game / konsol

Menurut Wikipedia, *video game console* merupakan perangkat elektronik yang menghasilkan sinyal video atau visual dari gambar untuk menampilkan *video game* yang bisa dimainkan oleh satu hingga beberapa orang.

c. Penggunaan *Gadget*

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) penggunaan adalah proses, cara, perbuatan menggunakan sesuatu, dan pemakaian. Penggunaan *gadget* diartikan sebagai proses, cara, pemakaian, dan perbuatan menggunakan *gadget*.

Pengguna *gadget* dikategorikan sebagai intensitas tinggi saat menggunakan *gadget* dengan durasi lebih dari 120 menit perhari dan sekali pakai lebih dari 75 menit. Selain itu, sehari lebih dari 3 kali. Penggunaan gadget dengan durasi 30-75 menit akan menimbulkan kecanduan dalam penggunaan gadget. Selanjutnya, penggunaan gadget intensitas sedang jika menggunakan gadget dengan durasi lebih dari 40-60 menit perhari dan intensitas penggunaan dalam sekali pakai 2-3 kali perhari untuk setiap penggunaan. Penggunaan *gadget* intensitas rendah saat menggunakan *gadget* dengan durasi kurang dari 30 menit perhari dan penggunaan *gadget* 1-2 kali perhari setiap penggunaan. (Sari *et al*, 2016)

Durasi maksimal penggunaan *gadget* pada anak usia dibawah 2 tahun yaitu tidak disarankan untuk diberi akses pada *gadget* tetapi ada usia 1,5 tahun jika benar-benar diperlukan yaitu tidak lebih dari 1 jam dan harus didampingi

orang tua. Anak usia 2 sampai 5 tahun maksimal pemakaian 1 jam. Anak usia > 6 tahun yaitu maksimal pemakaian 2 jam menurut artikel dari website Alo Dokter tahun 2020. Menurut survey Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pada tahun 2019-2020 8,8% yang menggunakan *gadget* yaitu dengan tingkat pendidikan anak usia sekolah dasar.

d. Dampak Positif Penggunaan *Gadget* pada Anak

Ada beberapa dampak positif penggunaan *gadget* bagi anak, antara lain :

1) Mempermudah komunikasi

Dalam hal ini *gadget* bisa mempermudah untuk berkomunikasi dengan orang lain yang berada jauh dari kita dengan melalui sms, telepon, atau dengan menggunakan aplikasi *chatting* yang terinstal pada *gadget*.

2) Menambah pengetahuan

Dalam hal ini yaitu pengetahuan, kita dengan gampang mengakses atau mencari situs tentang apa saja termasuk pengetahuan dengan menggunakan aplikasi yang ada pada *gadget*.

3) Munculnya metode-metode pembelajaran yang baru

Dengan adanya metode baru yang didapatkan

dalam pembelajaran, bisa mempermudah anak dan orang tua dalam proses belajar melalui aplikasi yang ada pada *gadget*.

e. Dampak Negatif Penggunaan *Gadget* Pada Anak

Ada beberapa dampak negatif penggunaan *gadget* bagi anak, antara lain :

1) Sulit konsentrasi pada dunia nyata

Rasa kecanduan pada *gadget* dapat membuat anak gampang bosan, gelisah dan marah jika dijauhkan dari *gadget* kesukaannya. Saat anak merasa nyaman bermain dengan *gadget* kesukaannya, anak akan lebih asik dan senang menyendiri dengan memainkan *gadget* tersebut. Maka dari itu dapat mengakibatkan, anak akan mengalami kesulitan berinteraksi dengan lingkungan atau dunia nyata.

2) Terganggunya fungsi PFC (*Pre Frontal Cortex*)

Kecanduan teknologi selanjutnya bisa mempengaruhi perkembangan pada otak anak. PFC atau *Pre Frontal Cortex* merupakan bagian yang ada didalam otak yang mengotrol emosi, kontrol diri, tanggung jawab, pengambilan keputusan dan nilai-nilai moral lainnya. Anak yang sangat kecanduan teknologi seperti pada *game online*, otaknya akan memproduksi

hormon dopamine secara berlebihan yang mengakibatkan fungsi PFC terganggu.

3) Introvert

Ketergantungan menggunakan *gadget* pada anak dapat membuat anak beranggapan bahwa *gadget* itu merupakan segala-galanya bagi anak. Anak akan sedih dan gelisah jika dipisahkan dengan *gadget* tersebut. Karena sebagian besar waktu yang anak habiskan adalah untuk bermain dengan *gadget*. Hal ini mengakibatkan tidak hanya berkurangnya kedekatan antara orang tua dan anak, anak juga cenderung menjadi introvert (kurang percaya diri).

3. Konsep Anak Usia Sekolah

a. Pengertian Anak Usia Sekolah

Anak usia sekolah menurut World Health Organization (WHO, 2010) merupakan golongan anak yang menginjak usia antara 7 sampai 15 tahun. Usia ini disebut usia kelompok karena mulai ada hubungan, perhatian dan kerjasama dengan teman sebayanya.

Anak usia sekolah berkembang melalui hubungan interpersonal dengan teman sebaya di sekolah, yang paling utama yaitu teman dengan gender atau jenis kelamin yang sama. Anak usia sekolah termotivasi untuk menyelesaikan

tugas-tugas yang dilaluinya dengan sempurna dan menghasilkan karya tertentu. Anak mulai mengengagumi dan mengidentifikasi orang yang dikaguminya dengan dirinya (Dalami, 2010). Anak usia sekolah sudah mulai mengenal dan melakukan tanggung jawab sesuai dengan peraturan di lingkungannya. Orang tua harus mengawasi pergaulan anak yang dapat berpengaruh pada anak karena anak tidak dapat selalu didampingi oleh orang tua dan guru.

b. Karakteristik Anak Usia Sekolah.

Menurut WHO, Anak usia sekolah adalah anak yang menginjak diusia 7 sampai 15 tahun. Dalam periode di usia ini pemahaman anak dimulai dengan masuknya anak kedalam lingkungan pendidikan sekolah. Anak usia sekolah adalah anak yang dianggap sudah mulai dapat bertanggung jawab atas perilakunya sendiri dalam hubungan dengan orang tuanya, teman sebaya dan orang-orang di lingkungannya. Usia sekolah merupakan masa anak memperoleh dasar-dasar pengetahuan untuk mencapai keberhasilan dalam penyesuaian diri pada kehidupan saat dewasa nanti dan dapat memperoleh keterampilan tertentu.

Seiring berkembangnya zaman, teknologi juga mengalami perubahan. Perubahan saat ini yaitu termasuk anak zaman sekarang yang lebih sering menggunakan

gadget , pemakaian *gadget* ini tidak hanya digunakan oleh orang dewasa (lebih dari 22 tahun), remaja (12-21 tahun), tetapi juga digunakan oleh anak-anak (7-11 tahun), bahkan anak prasekolah (3-6 tahun) yang belum layak memakai *gadget* juga saat ini banyak menggunakannya (Widiawati *et al*, 2014).

Pada suatu penelitian yang dilakukan oleh *American Association of Pediatrics* (AAP) dengan judul “ Penggunaan media menjadi dominan dalam kehidupan anak-anak zaman sekarang”. Dalam penelitian tersebut media yang paling banyak digunakan oleh anak-anak adalah *gadget* , jumlah pengguna *gadget* bertambah sebanyak 2 kali lipat (dari 38% menjadi 72%) hanya dalam kurun 2 tahun (2011-2013) (Uhl, 2016). Dari hasil survey yang dibuat oleh *The Asian Parent Insight* dengan *Mobile Device Usage Among Young Kids* pada tahun 2014 didapatkan hasil sebanyak 98% anak memakai *gadget* dengan waktu pemakaian selama 1 jam perhari.

Pemakaian *gadget* yang terlalu sering dan terlalu lama dapat berdampak buruk bagi perkembangan sosial dan emosional anak. Masalah atau dampak buruk yang dapat dialami anak karena menggunakan *gadget* secara berlebihan antara lain isolasi sosial, insomnia, perilaku kekerasan,

putarnya kreativitas dan ancaman *cyberbullying*. (Iswidharmanjaya, 2014).

c. Interaksi Sosial Anak Usia Sekolah Dasar

Pada anak usia sekolah dasar, fungsi kemauan pada masa ini belum berkembang dengan penuh. Anak belum mempunyai kekuasaan atas dirinya sendiri, artinya anak belum bisa mengatur dirinya sendiri karena belum ada proses regulasi/diri (Kartono, 2007).

Anak usia sekolah dasar (6-12 tahun) disebut sebagai masa anak-anak (*middle childhood*). Pada masa ini anak dianggap sebagai usia matang bagi anak untuk belajar. Hal ini dikarenakan anak menginginkan untuk menguasai kecakapan-kecakapan baru yang diberikan oleh guru di sekolah. Salah satu permulaan periode bersekolah ini merupakan sikap anak terhadap keluarga tidak lagi egosentris melainkan objektif dan empiris terhadap dunia luar. Maka dapat disimpulkan bahwa, telah ada sikap intelektualitas sehingga masa ini disebut periode intelektual yaitu anak secara relatif mudah untuk dididik dari pada masa sebelumnya dan sesudahnya.

4. Hubungan penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial

Gadget merupakan salah satu jenis teknologi yang modern saat ini, *gadget* memiliki desain yang simpel dan mudah untuk

dibawa-bawa. *Gadget* memiliki fungsi dan sifat yang lebih lengkap dari alat elektronik yang lainnya (Novitasari *et al*, 2017).

Gadget bukan hanya dipakai untuk menelpon atau sekedar berkirim pesan, saat ini *gadget* disertai dengan teknologi *touchscreen* dan bermacam-macam aplikasi ponsel contohnya *game* dan aplikasi *chatting*. Penggunaan *gadget* mempermudah anak dalam mengasah kreativitas dan kecerdasan anak dengan aplikasi untuk belajar, mewarnai, dan membaca. Anak sangat bersemangat untuk belajar melalui *gadget* karena aplikasi yang ditampilkan menggunakan gambar dan animasi yang menarik sehingga dapat meningkatkan imajinasi anak (Novitasari *et al*, 2016).

Teknologi yang makin modern membuat *gadget* sangat diminati dari semua kalangan dari anak-anak hingga orang tua. Anak-anak lebih suka menggunakan *gadget* hingga tidak peduli dengan lingkungan sekitar (Pratama, 2015). Menurut artikel dari Seputar Anak tahun 2016 Pemakaian *gadget* bisa memberi batas antara interaksi sosial anak dengan lingkungan sekitarnya. Anak yang gemar memakai *gadget* untuk bermain *game online* dapat berdampak berkurangnya kepekaannya dengan lingkungan sekitar hingga menimbulkan hilangnya kesempatan untuk belajar banyak hal di luar dirinya.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Maulidia Endri pada tahun 2017 di SDN Jember Lor 1 Kabupaten Jember ditemukan bahwa ada dampak penggunaan *smartphone* terhadap interaksi sosial anak usia sekolah dasar. Anak menjadi maladaptif seperti membangkang, agresi, berselisih, bertingkah berkuasa, dan mementingkan diri sendiri (Endri, 2017). Anak menjadi sangat pasif saat beraktivitas dan bersosialisasi karena anak lebih cenderung menjadi perilaku individual karena *gadget* (Wulandari, 2016).

Hasil survey menunjukkan pengguna utama *gadget* adalah penduduk Indonesia dari berbagai umur, dari anak-anak hingga orang dewasa. Anak-anak menggunakan *gadget* bisa menghabiskan waktu berjam-jam (Syafrida, 2014). *American Academy of Pediatrics* menyebutkan anak usia 8-18 tahun dapat menghabiskan waktu lebih dari 7 jam untuk penggunaan layar yang berdampak pada interaksi sosial anak (Woods, 2014).

Penggunaan *gadget* dapat berdampak pada proses tumbuh kembang anak dari segi sosial dan emosional. *Gadget* adalah media untuk berlangsungnya komunikasi sosial secara tidak langsung atau kontak sosial sekunder. Penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat mempengaruhi interaksi sosial anak dengan lingkungan sekitarnya karena dapat membuat

kecanduan yang berakibat berubahnya sikap anak dalam berinteraksi. Anak menjadi lebih gemar berinteraksi secara tidak langsung menggunakan *gadget* yang dapat mengakibatkan anak kecanduan dan ketergantungan dengan bermain *game*, *chatting-an*, dan mengakses media sosial.

B. Penelitian Terkait

Ada beberapa penelitian terkait dengan hubungan penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial anak usia sekolah yang menjadi salah satu inspirasi dan acuan penulis dalam melakukan penelitian. Berikut penelitian terdahulu yang berhubungan dengan skripsi ini antara lain :

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Dwi Maulidiandari Endri tahun 2017 dengan judul Hubungan Penggunaan *Smartphone* Dengan Interaksi Sosial Anak Usia Sekolah Di SDN Jember Lor 1 Kabupaten Jember, Hasil penelitian menggunakan uji *spearman* yaitu *p value* = 0,001; CI = 95% yang menunjukkan penggunaan *smartphone* yang berlebihan dapat mempengaruhi interaksi sosial anak usia sekolah menjadi maladaptif seperti mempengaruhi, agresif, berselisih, tingkah laku berkuasa, dan mementingkan diri sendiri.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Kamaliah Ainun dengan judul Hubungan Penggunaan *Smartphone* Dengan Interaksi Sosial Pada Anak Sekolah Dasar Kelas 5 Dan 6 Di SD

Muhammadiyah 23 Medan Tahun 2019, hasil penelitian menggunakan uji *spearman* yaitu $p\text{ value} = 0,000 (>0,05)$ yang menunjukkan interaksi sosial anak usia sekolah dasar mayoritas berada pada kategori maladaptif sebanyak 41 orang.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Faiz Noormiyanto tahun 2018 dengan judul Pengaruh Intensitas Anak Mengakses Gadget Dan Tingkat Kontrol Orang Tua Anak Terhadap Interaksi Sosial Anak SD Kelas Tinggi Di SD 1 Pasuruhan Kidul Kudus Jawa Tengah, hasil penelitian menggunakan uji regresi didapatkan hasil 73,6 dari semua perolehan skor yang artinya intensitas mengakses *gadget* mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap interaksi sosial siswa kelas tinggi. Variabel kontrol orang tua menunjukkan skor hasil rata-rata 70,4 yaitu dikategorikan tinggi dan dapat diartikan kontrol orang tua siswa cenderung lebih rendah. Hasil uji regresi linier menunjukkan bahwa intensitas mengakses *gadget* dan kontrol orang tua bersama-sama mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap interaksi sosial siswa.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Laely Hidayati & Diana tahun 2018 dengan judul *The Ability Of Early Childhood Social Interaction Based On Gadget By Parents In Sukorejo Village Gunungpati District Of Semarang City*, hasil penelitian menunjukkan bahwa interaksi sosial anak usia dini berdasarkan

pemberian *gadget* yang setiap hari dan hari tertentu memiliki interaksi sosial anak yang tinggi yaitu 46,6% pada setiap hari dan 46,6% pada hari tertentu. Perhitungan uji statistik diperoleh nilai *sig-2 tailed* 0,940 yang berarti nilai *sig-2 tailed* $>0,05$ dengan hasil uji hipotesis ditolak artinya tidak ada perbedaan interaksi sosial anak usia dini berdasarkan pada pemberian *gadget* oleh orang tua.

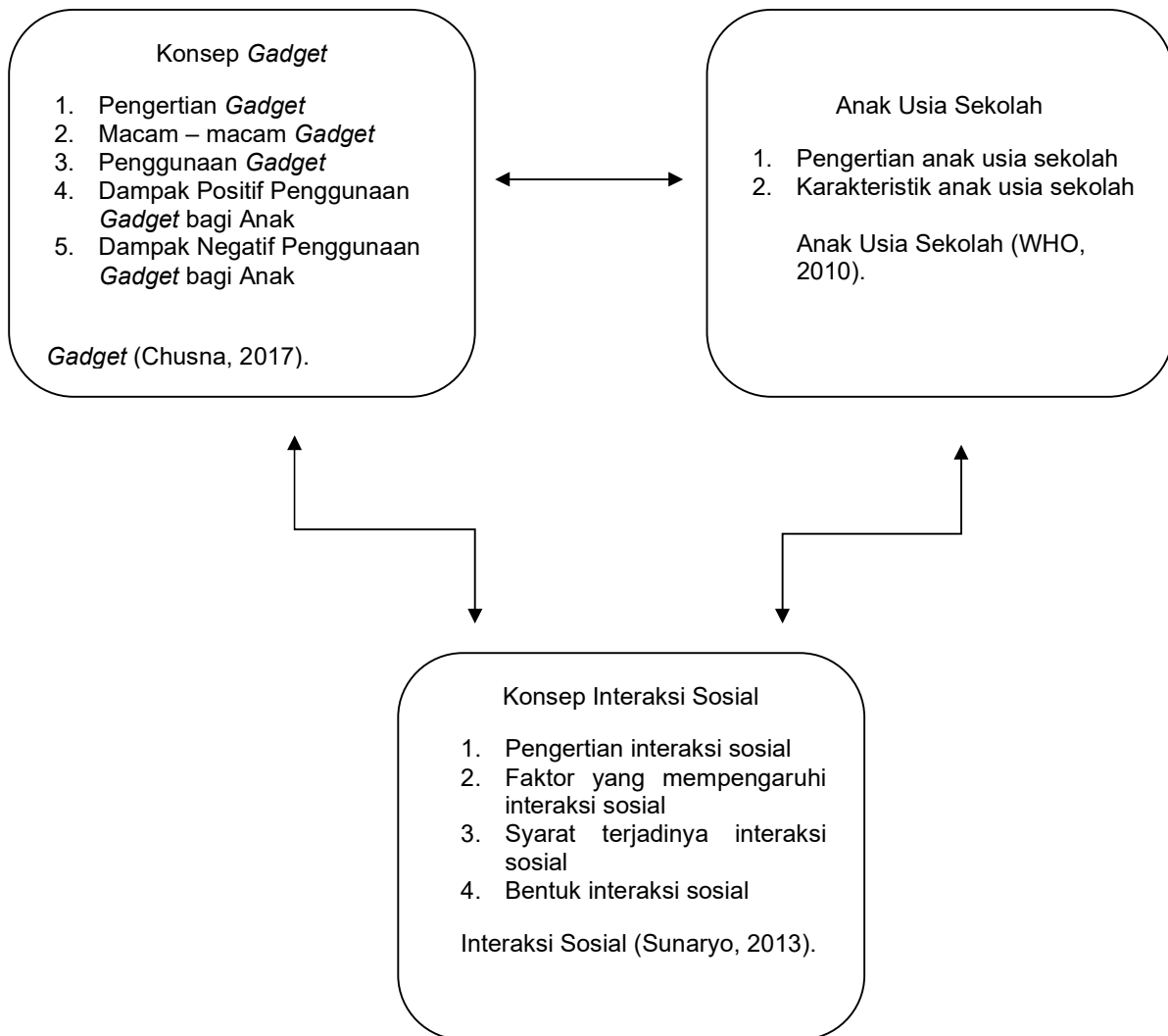
Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Dwi Retnaningsih, Qonita & Arifianto tahun 2020 dengan judul Pola Interaksi Sosial Anak Usia Sekolah Terhadap Penggunaan Gadget, hasil penelitian uji statistik *korelasi rank sperman* hasil *p value* 0,000 (≤ 0.005) dan nilai $p = -0.555$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima yang artinya menunjukkan ada hubungan penggunaan *gadget* dengan pola interaksi sosial anak usia sekolah.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Tiurlan M. Doloksaribu, M.Kep & Julya Valentine Christiani Zai tahun 2019 dengan judul Hubungan Intensitas Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Siswa/I Kelas VIII Di Smp Swasta Pancawan Medan, hasil penelitian uji statistik nilai ($p=0,000$) yang dapat disimpulkan bahwa frekuensi penggunaan *gadget* seseorang dapat mempengaruhi interaksi sosialnya. Maka dari hasil tersebut menunjukkan adanya hubungan antara intensitas penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial siswa/i kelas VIII.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan Dewi Aqlima tahun 2020 dengan judul Pengaruh Intensitas Penggunaan Gadget Terhadap Perubahan Interaksi Sosial Pada Anak, hasil penelitian uji statistik hasil p value 0,002 ($<0,005$) yang artinya adanya pengaruh antara intensitas penggunaan *gadget* pada dimensi frekuensi terhadap perubahan interaksi sosial.

C. Kerangka Teori Penelitian

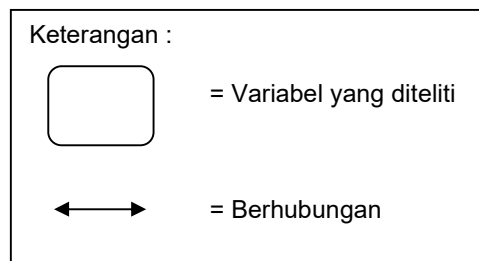
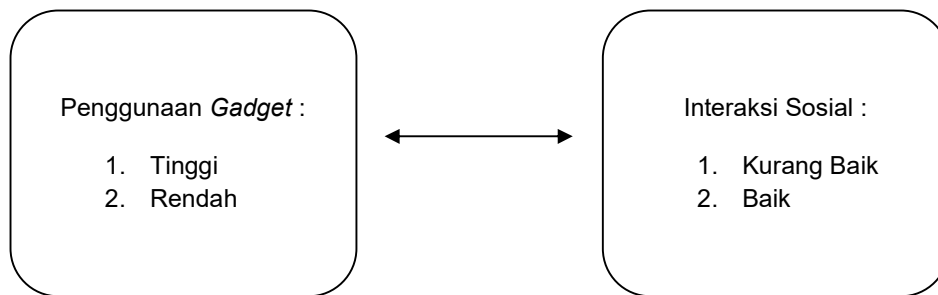
Tabel 2.1 Kerangka Teori Penelitian



D. Kerangka Konsep Penelitian

Kerangka konsep penelitian merupakan suatu uraian dan visualisasi mengenai hubungan atau kaitan antara masalah yang ingin diteliti dengan suatu konsep yang satu dengan konsep lainnya atau variabel yang satu dan yang lainnya (Notoatmodjo, 2012).

Tabel 2.2 Kerangka Konsep Penelitian



E. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah jawaban yang bersifat sementara terhadap suatu rumusan masalah dalam penelitian, sebagaimana rumusan masalah dikatakan dalam sebuah kalimat pernyataan. Disebut bersifat sementara, karena jawaban yang diberikan hanya berdasarkan sebuah teori yang relevan, dan belum didasarkan pada fakta empiris yang didapat melalui pengumpulan data atau kuesioner. (Sugiyono, 2017).

1. Hipotesis O (Ho)

Tidak ada Hubungan Penggunaan *Gadget* dengan Interaksi Sosial Anak Usia Sekolah Dasar di SD Muhammadiyah 5 Samarinda.

2. Hipotesis Alternatif (Ha)

Ada Hubungan Penggunaan *Gadget* dengan Interaksi Sosial Anak Usia Sekolah Dasar di SD Muhammadiyah 5 Samarinda.